NUS-NZLP-FAH

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu THE LEGEND OF ZELDA™ – OCARINA OF TIME™ pour votre Nintendo® 64 System.

Veuillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

⚠ ATTENTION!

LA NINTENDO® 64 PERMET DE VOIR DES IMAGES ET DES SIMULATIONS 3D D'UN REALISME SAISISSANT. CERTAINES PERSONNES PEUVENT ETRE AFFECTEES DE VERTIGES, NAUSEES OU AUTRES MALAISES DU MEME TYPE. SI VOTRE ENFANT PRESENTE CES SYMPTOMES, DEMANDEZ-LUI D'ARRETER DE JOUER PENDANT QUELQUES INSTANTS ET DE REPRENDRE LA PARTIE PLUS TARD.

, TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 1998 NINTENDO CO., LTD.

[0798/Z1/NFR/N64]

LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

La manette multidirectionnelle de la manette Nintendo® 64 est dotée d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.

Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multidirectionnelle ne pourront donc pas fonctionner correctement.

Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision. Assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.

En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à ce jeu connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.

Ce jeu est conçu pour un joueur, une seule manette est donc nécessaire.

TABLE DES MATIERES

Histoire 6
Hyrule 8
Commencer la Partie 10
Navi et la fonction Visée Z 12
Lecture de l'écran de Jeu 14
Fonctions de base de la commande 16
Utiliser l'épée 20
Ecran de Sélection des Objects 22
Ecran Equipement 28
Ecran du Niveau de Progression de la Quête .. 30
Ecran Carte 32
Sauvegarder une Partie Terminée 34

Il y a très longtemps…

Avant le début de la vie, avant la création du monde, trois déesses descendirent sur le monde chaotique d'hyrule. L'une s'appelait din, la déesse de la force, l'autre nayru, la déesse de la sagesse et la dernière farore, la déesse du courage.

Din, de ses puissants bras de flammes, cultiva le sol pour créer la terre. Nayru parsema sa sagesse sur la terre pour donner au monde l'esprit de la loi. L'âme de farore, pleine de richesses, créa toutes les formes de vie pour le respect de la loi.

Ces trois grandes déesses regagnèrent les cieux, laissant derrière elles la Triforce sacrée en or. Dès lors, la Triforce fut à l'origine de la providence d'hyrule. Le lieu où se trouvait la Triforce devint une terre sacrée.

Dans la vaste forêt profonde d'hyrule, un grand arbre, le grand Mojo, tenait le rôle de gardien spirituel. Les enfants de la forêt, les kokiris, vivaient avec lui. Chaque kokiri, garçon ou fille, était sous la protection d'une fée, sauf l'un d'eux. Celui-ci répondait au nom deLink.

Un matin très tôt, Link fit un cauchemar. Il faisait ce même cauchemar toutes les nuits. L'orage grondait et Link se trouvait devant un château mystérieux. Un cavalier sur sa monture, avec une jeune fille, poursuivait sa course devant lui. Cette jeune fille regardait Link, comme si elle voulait lui dire quelque chose. Puis, un autre cavalier apparaissait. Ce gros homme tout de noir vêtu posait un regard menaçant sur Link. Puis Link se réveillait.

"Hé, Link, debout! Le grand Mojo veut te parler!"

Link, ouvrant les yeux, découvrit une fée, flottant dans les airs, devant lui. Cette fée portait le nom de navi. Elle avait été envoyée pour conduire Link au grand Mojo.

"Oh, navi, te voilà de retour!" dit le grand Mojo "Merci Link d'être venu. Ton sommeil au cours des dernières lunes a dû être sans repos et perturbé par bon nombre de cauchemars. Un climat d'ignominie se répand dans ce monde. Tu l'as sûrement senti. Le temps est venu de mettre ton courage à l'épreuve. Je suis victime d'une malédiction. J'ai besoin de ton aide pour la lever, j'ai besoin de ta sagesse et de ton courage. Es-tu prêt?"

Link entra dans l'arbre du grand Mojo et leva la malédiction.

"Tu as réussi, Link! Je savais que tu étais digne d'exaucer mes souhaits. Un homme malfaisant venu du désert m'a lancé cette terrible malédiction. Utilisant ses viles énergies magiques, ce démon recherche le royaume sacré rattaché à hyrule. Car c'est là que quelqu'un trouvera la relique divine, la Triforce, qui contient l'essence des dieux. Celui ou celle qui l'aura en sa possession pourra réaliser tous ses désirs. Tu ne devras jamais permettre a l'homme du désert de s'emparer de la Triforce sacrée. Tu ne devras jamais permettre a ce démon de pénétrer dans le royaume sacré légendaire. Maintenant, Link, va au château d'hyrule. Tu y rencontreras sûrement la princesse de la destinée. Montre-lui cette pierre. Je sais, grâce a un présage, qu'elle comprendra tout."

Le grand Mojo donna à Link la pierre ancestrale de la forêt. Avant de mourir, le grand Mojo dit: "l'avenir est entre tes mains, Link, tu es courageux."

HYRULE

Princesse Zelda

Fille du roi et princesse d'Hyrule. Elle compte sur Link pour sauver le royaume.

Darunia

A la tête du peuple de Goron, Darunia est un personnage célèbre et aimé.

Le peuple de Goron

Ces gens habitent dans la Montagne de la Mort, un volcan en activité dans la partie nord d'Hyrule. Ils tirent leur nourriture des minéraux qu'ils déterrent du volcan.

Ganondorf

Ce sinistre personnage vient du désert situé dans la partie ouest d'Hyrule. Il veut le Triforce.

La princesse Ruto

Ruto, princesse de Zora, ressemble beaucoup à un garçon manqué.

Le peuple de Zora

Le peuple du Domaine de Zora ressemble à des poissons évolués. Ils vivent sous l'eau, mais peuvent en sortir pendant de courtes périodes.

Le roi Zora

Roi de Zora et père de la princesse Ruto.

Link

Link habite dans la forêt de Kokiri. Contrairement aux autres Kokiri, Link n'est protégé par aucune fée.

Salia

Salia et Link sont amis depuis toujours.

Talon, Malon, Ingo

Tous les trois travaillent au Ranch Lon Lon, le seul ranch d'Hyrule.

Le peuple de Kokiri

Ces personnages ressemblant à des enfants habitent dans la Forêt de Kokiri. Chaque Kokiri est protégé par une fée. Aucun d'eux ne peut quitter la forêt sous peine de perdre la vie.

Commencer la Partie

Insérez correctement la cartouche "La Légende de Zelda – Ocarina of Time" dans votre Nintendo64 et allumez la console en mettant l'interrupteur sur la position ON. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur START pour accéder à l'écran de sélection des fichiers. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner l'un des trois fichiers sauvegardés. Appuyez sur le Bouton A pour atteindre l'écran Enregistrer un nom.

Ecran titre

Qu'est-ce qu'un fichier?

Votre progression dans le jeu est enregistrée dans un fichier. Ceci inclut les objets que vous avez acquis, le nombre de cœurs que vous avez recueillis et de donjons que vous avez libérés. Si vous quittez le jeu en cours de partie, vous pourrez reprendre là où vous vous êtes arrêté.

Ecran de sélection des fichiers

Enregistrement d'un nom

Les noms ne peuvent pas dépasser huit caractères. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner une lettre et appuyez sur le Bouton A pour confirmer. Appuyez sur le Bouton B pour supprimer un caractère. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur START pour déplacer le curseur vers FIN. Appuyez sur le Bouton A pour enregistrer votre nom.

Ecran Enregistrer un nom

Copie et suppression de fichiers

Sur l'écran de sélection des fichiers, sélectionnez COPIER, déplacez le curseur vers le fichier que vous voulez copier et appuyez sur le Bouton A. Sélectionnez le fichier dans lequel vous voulez copier et appuyez une nouvelle fois sur le Bouton A (vous ne pouvez pas copier de fichier vierge). Pour supprimer un fichier, procédez de la même façon.

N'oubliez pas: il est impossible de récupérer un fichier supprimé.

Options

Sound

Sélectionnez l'un des quatre modes suivants: STEREO, MONO, CASQUE ou SURROUND.

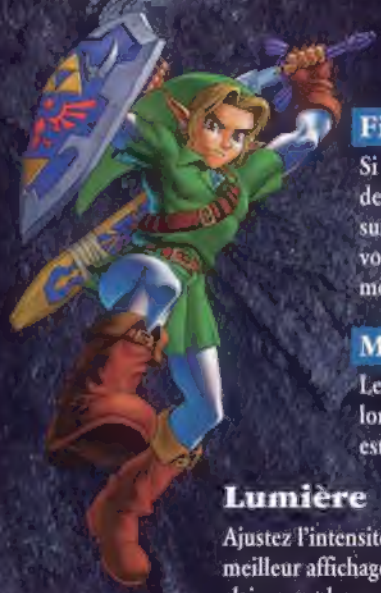
Casque

Ce mode vous permet de jouer agréablement, tout en ayant un son proche de la réalité.

Surround

Ce mode crée un relief acoustique presque parfait. Pour bénéficier d'un effet maximum, assurez-vous d'être assis directement entre les haut-parleurs lorsque vous jouez.

Ecran Options



Visée Z

Sélectionnez le mode SWITCH ou HOLD pour la fonction Visée Z.

Fixe

Si vous appuyez une fois sur le Bouton Z, le curseur de convergence apparaît. Appuyez une nouvelle fois sur ce bouton et il disparaît. La première fois que vous commencez la partie, le mode FIXE est le paramètre par défaut.

Maintenue

Le curseur de convergence apparaît uniquement lorsque vous appuyez sur le Bouton Z. Cette option est très intéressante pour les joueurs confirmés.

Lumière

Ajustez l'intensité lumineuse de votre téléviseur pour avoir un meilleur affichage du jeu. Assurez-vous de pouvoir distinguer clairement les quatre niveaux d'ombrage différents à l'écran.

Navi et la Fonction Visée Z

La fée Navi est la gardienne de Link. Navi aide et soutient Link tout au long de son aventure. Elle lui donne des informations fort utiles concernant les faiblesses de ses ennemis, par exemple. Si Navi vous appelle au cours du jeu, appuyez sur le Bouton C▲ pour connaître les informations qu'elle veut vous communiquer.

▲ Navi — Icône Navi

Quand Link s'approche d'un ennemi ou d'un objet sur lequel Navi peut lui donner des informations, elle vole dans sa direction. Cet ennemi ou objet est suivi d'une marque triangulaire. Si vous appuyez sur le Bouton Z, Link regarde dans la direction de Navi et l'ennemi ou l'objet est entouré du curseur de convergence. Cette fonction est appelée "Visée Z". Lorsque vous l'utilisez, l'icône représentant Navi apparaît dans l'angle supérieur droit de l'écran. Appuyez sur le Bouton C▲ pour lire les conseils de Navi.

Si vous utilisez la fonction Z sur des personnages ou des signes, l'icône représentant Navi n'apparaît pas. Celle-ci est remplacée par la commande PARLER ou VOIR.

Ecran de jeu

Appuyez sur le Bouton Z lorsque vous voyez un ennemi ou un objet que vous voulez cibler.

Ecran Visée Z

Curseur de convergence

Lorsque la fonction Visée Z est activée, deux bandes noires apparaissent, l'une en haut de l'écran, l'autre en bas.

Appuyez sur le Bouton C▲ lorsque l'icône représentant Navi apparaît.

Lorsque vous utilisez la fonction Visée Z et que l'icône représentant Navi apparaît, appuyez sur le Bouton C▲ pour lire les conseils de Navi.

REMARQUE: L'icône Navi apparaît occasionnellement, même lorsque vous n'utilisez pas la fonction Visée Z. Lorsqu'elle apparaît, assurez-vous d'appuyer sur le Bouton C▲.

Utilisation de la fonction Visée Z

Cette fonction permet non seulement d'obtenir des informations de la part de Navi, mais aussi de poursuivre plus facilement votre aventure.

Changement d'angle de vision

Si vous appuyez sur le Bouton Z au cours de la partie, vous changez de champ de vision. Celui-ci se centrera derrière Link. De même, ce champ se déplacera lentement pour se situer derrière Link si vous n'appuyez sur aucun bouton ou ne touchez pas au stick multidirectionnel.

Parler à des personnages éloignés

Pour parler à des personnages éloignés, utilisez la fonction Visée Z. Si l'individu est entouré d'une marque, appuyez sur le Bouton A pour lui parler.

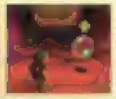
Atteindre

Lorsque vous vous servez d'une arme à projectile, utilisez la fonction Visée Z pour atteindre l'ennemi avec précision.

REMARQUE: Il est important d'utiliser la fonction Visée Z lorsque vous combattez des ennemis.

Marques triangulaires

Lorsque vous utilisez la fonction Visée Z, une marque triangulaire peut apparaître près d'un ennemi ou d'un objet. Faites très attention à la couleur de ce triangle (la couleur de Navi change pour correspondre à celle de cette marque). Chaque couleur a une signification différente.



Jaune
Navi connaît le point faible de l'ennemi.

Vert
Elle peut vous donner un conseil.

Bleu clair
Personnage ou signe. Appuyez sur le Bouton A.

Ecran de jeu

Energie vitale
Le cœur représente la vie de Link. Link commence la partie avec trois cœurs. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, le nombre de cœurs augmente. Lorsque Link est blessé, le nombre de cœurs diminue.

Icône B
Cette icône indique les actions que vous pouvez exécuter avec le Bouton B. La plupart du temps, elle indique une épée.

Icône Action
Toutes les actions que Link peut accomplir lorsque vous appuyez sur le Bouton A apparaissent ici. Si Link se trouve près d'un personnage, la commande PARLER apparaît. S'il est à côté d'une porte, la commande OUVRIR s'affiche.

Icônes C
Ces icônes représentent les objets courants sélectionnés pour les Boutons C.

Compteur de magie
Ce compteur représente la puissance magique dont Link dispose encore. Ce compteur apparaît uniquement lorsque Link a acquis de la magie.

Carte
La position actuelle de Link apparaît ici. La flèche jaune indique dans quelle direction Link regarde actuellement. La flèche rouge indique d'où vient Link. Appuyez sur le Bouton L pour activer (ON) ou non (OFF) la carte.

Rubis
Indique le montant en roupies (monnaie hyrulienne) dont vous disposez.

Ecran de jeu

Lorsque vous appuyez sur le Bouton C▲ au cours de la partie, le champ de vision devient celui de Link (perspective du premier personnage). Tant que vous restez dans ce mode, vous ne pouvez ni utiliser d'objet, ni vous déplacer, ni employer la fonction Visée Z. Cependant, il vous est possible de regarder autour de vous à l'aide du stick multidirectionnel. Ceci est très utile lorsque vous êtes dans un donjon et que vous voulez observer le terrain qui vous entoure.

Champ de vision de Link

Vue de dessus

Ecran secondaire (pause)

Appuyez sur START au cours de la partie et l'écran secondaire apparaît. Celui-ci se subdivise en quatre écrans différents (comme l'indique le schéma ci-dessous). Appuyez sur le Bouton Z ou R pour passer de l'un à l'autre. Appuyez sur START pour revenir au jeu. Appuyez sur le Bouton B pour sauvegarder la partie.

REMARQUE: Pour passer à l'écran suivant, vous pouvez également placer le curseur sur l'icône R ou Z et actionner le stick multidirectionnel vers la gauche ou vers la droite.

Actions de base pouvant être effectuées par Link

Le moyen le plus rapide de terminer la partie est de garder le contrôle de Link de façon effective en toute situation. Essayez de lui faire effectuer différents types de déplacement au début de la partie, dans la Forêt de Kokiri.

Lorsque vous ne pouvez pas effectuer certaines actions...

Parfois, vous ne pouvez effectuer que certaines actions dans le jeu. Les icônes représentant les actions que Link ne peut exécuter apparaissent en noir et blanc ou bien ne sont pas affichées.

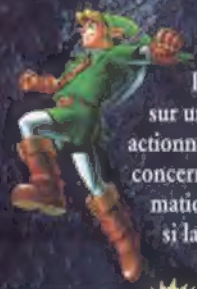
Stick multidirectionnel

Utilisez ce stick principalement pour les déplacements de Link.

Marcher/courir

Actionnez le stick multidirectionnel dans la direction que Link doit prendre.

Link marche ou court, selon l'amplitude du déplacement du stick. Si vous vous trouvez dans une contrée dangereuse, actionnez le stick en douceur pour que Link avance lentement. Maintenez le Bouton Z enfoncé au cours du déplacement pour que celui-ci soit en ligne droite.



Sauter

Pour sauter au-dessus de trous ou grimper sur un terrain présentant un certain relief, actionnez le stick multidirectionnel dans la direction concernée et Link sautera (ou grimpera) automatiquement. Link ne peut ni sauter, ni grimper si la distance est trop importante.

Nager

Actionnez le stick multidirectionnel dans la direction à prendre.

Plonger

Maintenez le Bouton A enfoncé tant que vous êtes à la surface.

Plus vous avancez dans l'aventure, plus vous pouvez plonger à des profondeurs importantes.

Bouton A

Les icônes Action

Le bouton A représente l'icône Action. Le texte apparaissant sur l'icône vous indique l'action que Link peut exécuter. Le texte change selon l'endroit où se trouve le héros. Si l'icône n'affiche aucun texte, essayez d'appeler Navi pour qu'elle vous aide.

Grimper et descendre

Utilisez le stick multidirectionnel pour vous déplacer vers l'échelle et grimper. Si le message DESCENDRE apparaît, vous pouvez sauter sans crainte de l'échelle.

Descendre

Si le message DESCENDRE apparaît lorsque vous êtes accroché à une falaise ou que vous êtes en haut d'une échelle, vous pouvez lâcher prise et descendre en toute sécurité.

Grimper

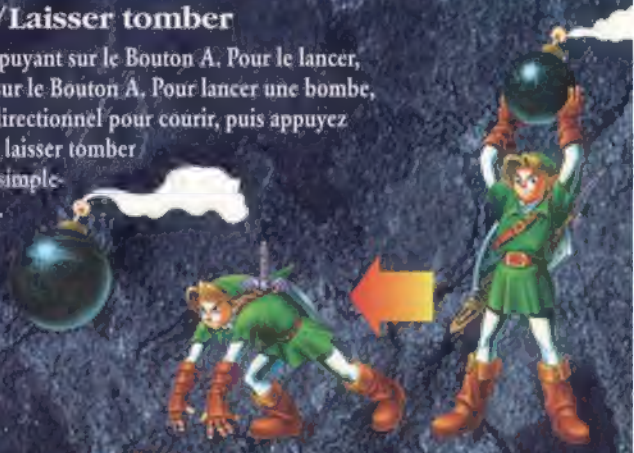
Pour grimper sur un élément imposant, appuyez vers le haut sur votre stick multidirectionnel et sur le Bouton A.

Saisir Pousser/Tirer

Appuyez sur le Bouton A pour saisir, pousser ou tirer un objet. Ensuite, utilisez le stick multidirectionnel pour le manipuler.

Saisir Lancer/Laisser tomber

Saisissez l'objet en appuyant sur le Bouton A. Pour le lancer, appuyez de nouveau sur le Bouton A. Pour lancer une bombe, utilisez le stick multidirectionnel pour courir, puis appuyez sur le Bouton A. Pour laisser tomber une bombe, appuyez simplement sur le Bouton A.



Ouvrir

Tenez-vous près de la porte ou du coffre et appuyez sur le Bouton A lorsque le message OUVRIR apparaît.

Autres actions

Parler

Tenez-vous près d'un personnage et parlez-lui lorsque le message PARLER s'affiche. Pour parler à des individus éloignés, utilisez la fonction Visée Z. Assurez-vous de bien lire tout ce que vous dit le personnage.

Vérifier

Utilisez VOIR lorsque vous vous trouvez près d'un signe ou de quelque chose d'important.

REMARQUE: D'autres actions apparaîtront au cours de la partie. Assurez-vous de regarder régulièrement l'icône Action.

Bouton B

Vous pouvez utiliser votre épée de différentes façons.

Mouvement vertical

Mouvement horizontal

Z +

ou Z +

Appuyez vous-même sur le Bouton B pour avoir un troisième mouvement beaucoup plus simple.

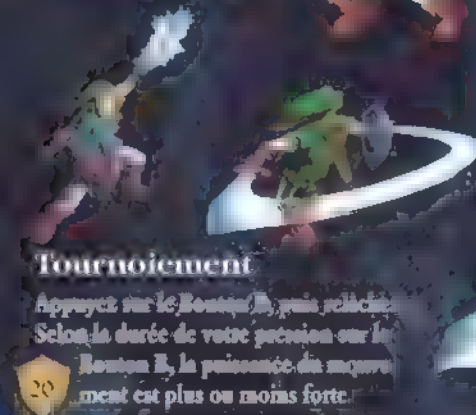
Z +

Porter un coup

Si vous faites tournoyer votre épée, vous utilisez de la magie. La puissance du mouvement est indiquée par la couleur de la flamme entourant l'épée.

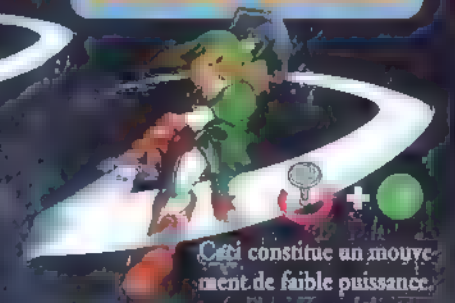
Faible

Puissant



Tournoiement

Appuyez sur le Bouton B, puis relâchez. Selon la durée de votre pression sur le Bouton B, la puissance du mouvement est plus ou moins forte.



Cela constitue un mouvement de faible puissance.

Saut d'attaque

Saut d'attaque Z +

Tandis que vous tenez l'épée en main, appuyez sur les Boutons Z + A. Votre puissance d'attaque est doublée.

Z + + +

Partir en courant

Partez en courant et montez de temps en temps les mouvements d'esquive très rapides.

Saut de côté

Z + + +

Attaque en roulade

+

Appuyez sur le Bouton A tout en courant pour effectuer ce genre d'attaque. Vous pouvez même le faire sans épée. Attaquer en roulade peut vous éviter d'être blessé.

Levez votre bouclier

Appuyez sur le Bouton R pour [illegible]

Déjouez un ennemi avec la fonction Vous Z pour avoir l'avantage.

1. Vous ne perdrez pas de vue votre ennemi.
2. Vous pourrez le garder à bonne distance ou vous en approcher.
3. Vos attaques seront plus précises.

En guidant Link au cours de son aventure, vous découvrirez divers objets. Pour en utiliser un, vous devez l'affecter à l'un des Boutons C.

Ecran de sélection des objets

Voici quelques objets que vous pouvez affecter aux Boutons C.

Flèche magique
Vous pouvez l'utiliser uniquement lorsque le compteur de magie est vide.

Magie
Vous pourrez utiliser trois types de magie. Mais, si le compteur de magie est vide, cela vous sera impossible.

Bouteilles
Ceci correspond au nombre de bouteilles se trouvant dans votre inventaire.

Objets événementiels
Ce sont des objets que vous avez acquis à la suite d'événements. Vous pouvez en échanger quelques-uns au cours de votre aventure. Les objets qui apparaissent sur cet écran changent en fonction de votre progression dans le jeu.

Paramétrage des objets C

Appuyez sur START au cours de la partie pour accéder à l'écran secondaire. Appuyez sur le Bouton R ou Z pour atteindre l'écran de sélection des objets. Utilisez le stick multidirectionnel pour placer votre curseur sur l'objet que vous voulez utiliser et appuyez sur les Boutons C. L'objet est alors affecté.

Dans ce jeu, vous verrez grandir Link. Certains objets ne peuvent être utilisés par Link que dans son enfance ou qu'à l'âge adulte. Les objets dont vous ne pouvez pas vous servir sont en noir et blanc.

Placez le curseur sur l'objet désiré.

Affectez-le à l'un des Boutons C.

L'objet sélectionné apparaît dans l'angle supérieur droit de l'écran.

[illegible]

Certains objets C ont une utilisation limitée. Il s'agit de ceux qui apparaissent accompagnés d'un nombre. Lorsque vous manipulez la quantité maximale d'objets autorisés, ce nombre devient rouge. Pour certains objets, le nombre maximum peut être augmenté.

[illegible] (Link enfant)

Le Bâton Mojo s'utilise [illegible] puissant. [illegible]

[illegible] (Link enfant)

Utilisez ce lance-pierre pour [illegible] éloignés. Maintenez le Bouton C enfoncé pour placer un projectile dans la main de Link. Sélectionnez la cible avec le stick multidirectionnel et relâchez le Bouton C pour tirer. Si vous utilisez la fonction Visée Z avant de tirer, vous augmenterez considérablement votre précision. Si vous appuyez seulement sur le Bouton C, vous pourrez accéder au Lance-Pierre sans tirer. Explorez [illegible] pour avoir des munitions.

Image 1

Image 2

[illegible] (Link enfant)

Si vous le lancez, il revient ! Le Boomerang peut vous permettre d'assommer un de vos ennemis. Utilisez la fonction Visée Z pour une plus grande précision. Certains ennemis ne peuvent être vaincus qu'avec un Boomerang.

Noix Mojo

Lancez une Noix Mojo sur le sol et un rayon lumineux intense apparaît assommant temporairement vos ennemis. (La Noix Mojo ne peut pas assommer tous les ennemis). Vous trouverez des Noix Mojos un peu partout dans le jeu.

Ocarina of Time

Jouez de l'ocarina à certains moments pour faire survenir des éléments particuliers. Grâce à l'ocarina, vous pouvez également être téléporté.

Ocarina des Fées

Celui-ci produit les mêmes effets que l'Ocarina of Time, mais disparaît une fois que vous l'avez reçu.

Monocle de Vérité

Déterminez si les murs sont réels grâce au Monocle. L'utilisation de cet objet consomme des points de magie.

Bombe

Avec elle, blessez vos ennemis et détruisez les murs. Attention à ne pas vous trouver trop près du souffle qu'elle provoque, sinon vous serez touché. Ces bombes explosent environ quatre secondes après que vous les avez ramassées.

Missile

Posez-le à vos pieds. Il commencera à rouler de lui-même. S'il touche un objet ou roule pendant un certain temps sans rencontrer d'obstacle, il explose. Dès qu'il commence à rouler, vous ne le contrôlez plus.

Haricot Magique

Placez les Haricots en divers endroits et ils pousseront peut-être. La fonction Visée Z est très pratique pour choisir un endroit où planter un Haricot.

Arc des Fées (Link adulte)

Tirez sur vos ennemis ou sur les loquets avec l'arc. Il [illegible] le Lance-Pierre. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous trouverez trois flèches magiques, chacune ayant un effet différent.

Fire Arrow (Fleche de feu) — 2 PM

Ice Arrow (Fleche de glace) — 2 PM

Light Arrow (Fleche de lumiere) — 2 PM

Magie

L'utilisation de la magie et de certains objets vous fait consommer des points de magie. Les tournoiements magiques de votre epee en utilisent également. Contrôlez régulièrement votre compteur de magie!

Grappin (Link adulte)

Un crochet se trouve à l'une des extrémités d'une chaîne [illegible] pouvant saisir certains objets. Celle-ci vous est utile lorsque vous essayez d'atteindre des lieux difficiles d'accès. [illegible] la distance que vous pouvez parcourir. Le Grappin [illegible] être utilisé comme une arme (même dans l'eau). [illegible] point rouge quand vous vous en servez, cela signifie que votre cible est à proximité. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous pouvez allonger votre chaîne.

Masse des Titans (Link adulte)

Déplacez des éléments de grande taille ou activez un loquet souillé avec ce marteau. Vous pouvez également l'utiliser comme une arme.

Ecran de Sélection des Objets

Quelque part dans Hyrule se trouvent les trois fontaines aux fées puissantes. C'est là que vous pouvez apprendre trois différents sorts de magie. Lorsque vous rencontrez une fée puissante, le compteur de magie vous indique, dans l'angle supérieur gauche de l'écran, le nombre de points de magie dont vous disposez encore. Vous devez posséder le nombre de points nécessaires pour utiliser de la magie.

Feu de Din — 8 PM

Un manteau de feu enveloppe le corps de Link comme une protection. Il est utile lorsque vous êtes encerclé par un grand nombre d'ennemis.

Vent de Farore — 6 PM

Le Vent de Farore enveloppe le corps de Link d'une lumière verte et l'endroit où vous l'utilisez pour la première fois est paramétré comme un point de téléportation. Si vous utilisez de nouveau la magie en un lieu différent, vous pourrez revenir au point de téléportation initial. Sélectionnez "Annuler le point de téléportation" pour en fixer un nouveau.

Amour de Nayru — 12 PM

Une lumière bleue entoure Link, le protégeant de toute agression. Elle disparaît après quelques instants.

[illegible]

Pour augmenter le nombre de vos points de magie, trouvez de la magie sur vos ennemis vaincus ou cherchez-en sous les pots et dans les buissons. Vous pouvez également consommer de la potion verte que vous achetez dans les boutiques. Il existe de grandes et de petites fioles magiques. Les premières vous permettent de récupérer tous vos points de magie. D'après la rumeur, il existerait un endroit dans Hyrule où vous pourriez doubler vos points de magie.

[illegible]

Les bouteilles peuvent contenir des potions, du lait ou d'autres éléments importants. Vous pouvez les utiliser chaque fois que vous en avez besoin. Vous ne pouvez pas avoir plus de quatre bouteilles dans votre [illegible] et vous ne pouvez pas en acheter partout. Regardez bien autour de vous et parlez à tout le monde pour en trouver. Elles sont très utiles.

Potion

Vous pouvez récupérer des points de vie et de magie en buvant des potions. Vous pouvez [illegible] les boutiques [illegible] vous faire [illegible] une bouteille [illegible].

Restaure tous vos points de magie.

Restaure tous vos points de vie.

Restaure tous vos points de vie et de magie.

[illegible]

Les objets qui appartiennent dans l'angle inférieur droit de l'écran de sélection des objets sont des objets événementiels. Utilisez-les en certains lieux ou montrez-les à certains personnages au cours de votre aventure. Ces objets peuvent être paramétrés avec les Boutons C.

Le masque est un objet événementiel. Obtenez un masque auprès de la boutique aux masques joyeux sur le marché du Château d'Hyrule. Vendez-le à quelqu'un qui en a besoin et vous pourrez avoir un masque différent. Continuez à procéder ainsi tout au long de votre aventure et vous détiendrez peut-être quelque chose d'intéressant à la fin!

Pour vous equiper

Cet écran vous présente tous les articles avec lesquels vous pouvez vous équiper. Actionnez le stick multidirectionnel vers l'objet désiré et appuyez sur le Bouton A pour le sélectionner. Les articles que vous ne pouvez pas choisir apparaissent en noir et blanc.

Equipement courant de Link

Vous pouvez vous equiper avec les articles obtenus ici. Leur taille peut s'agrandir au fur et a mesure de votre progression dans le jeu.

Ce sac contient les graines Mojo, munitions pour votre Lance-Pierre.

Les flèches sont rangées dans votre Carquois.

Ce sac contient vos bombes

Ce bracelet vous permet de saisir et de lancer les fleurs explosives de la Montagne de la Mort.

Elle vous permet de plonger plus profondément dans l'eau.

Epees

Les épées apparaissent dans l'ordre croissant de leur puissance de gauche à droite.

Kokiri Sword (Epée de Kokiri)
Link doit la trouver.

Master Sword (Epée de maître)
Cette épée légendaire se trouve dans le Temple du Temps.

Giant's Knife (Couteau de géant)
Cette épée large est très lourde pour être portée qu'il est mort.

Boucliers

Le bouclier protège Link pour les attaques de la jeunesse. Les boucliers apparaissent dans l'ordre croissant de leur pouvoir défensif, de gauche à droite.

Hylia Shield
Ce simple bouclier est fait de bois et n'est pas résistant.

Hylian Shield
Les soldats [illegible] Il est très résistant.

Mirror Shield
Ce bouclier miroir réfléchit les attaques spéciales.

Vêtements

Les tuniques de Goron et de Zora peuvent être achetées dans les boutiques, mais elles sont très chères.

Kokiri Tunic (Tunique de Kokiri)
Link commence le jeu en portant cette tunique.

Link ne craint pas les chaleurs intenses s'il la porte.

Zora Tunic (Tunique de Zora)
Elle permet de rester sous l'eau pendant de longues périodes.

Bottes

Dans certains donjons, Link peut avoir besoin de changer souvent de bottes. Les Iron et Hover Boots sont cachés dans les coffres au trésor.

Kokiri Boots (Bottes de Kokiri)
Ce sont les chaussures que Link porte habituellement.

Iron Boots (Bottes de fer)
Utilisez-les pour marcher au fond du Lac Hylia.

Hover Boots
Marchez sur l'eau avec celles-ci.

Niveau de progression de la quête

Cet écran vous indique les objets que vous avez récupérés, ainsi que les airs d'ocarina que vous avez appris.

Objet spécial
Les objets utiles que vous avez récupérés apparaissent ici.

Cœurs
Ceci représente le nombre de cœurs que vous avez récupérés jusqu'à présent. Dès que vous avez obtenu quatre cœurs supplémentaires, votre énergie vitale augmente d'un.

Skultula d'or
Le nombre de Skultulas d'or apparaît ici.

Médaillons du sage
Aidez les six sages à obtenir ces médaillons. Rassemblez-les tous pour lutter contre l'ennemi final.

Air d'ocarina
Les airs que vous avez mémorisés apparaissent ici sous forme de notes.

Pierres sacrées
Lorsque vous trouvez ces pierres et l'Ocarina of Time, vous pouvez ouvrir la porte qui mène au Royaume Sacré.

Score musical
Le score musical de l'air sélectionné est affiché ici.

Fragments de Cœur

Au début, votre énergie vitale est constituée de trois cœurs. Celle-ci augmente progressivement au fur et à mesure que vous gagnez des boîtes de cœurs. Vous obtenez ces dernières en combattant les maîtres des donjons. Vous trouverez également des cœurs répartis un peu partout dans Hyrule. Pour quatre cœurs trouvés, votre énergie vitale augmente d'un. Elle ne peut pas dépasser 20 cœurs.

Augmentez votre énergie vitale en rassemblant des cœurs.

Effets de l'ocarina

Certaines choses se produisent lorsque vous jouez des airs d'ocarina. Utilisez les Boutons C pour activer l'ocarina. Jouez-en en appuyant sur l'un des Boutons C et le Bouton A.

Effet 1
Si vous jouez le bon air au bon endroit et en face du bon personnage, certaines choses peuvent se produire. Exemple : le personnage peut vous donner un renseignement ou bien une porte peut s'ouvrir.

Effet 2
Le fait de jouer certains airs peut vous téléporter en différents endroits.

Comment faire pour ne pas oublier un air?

Vous pouvez apprendre 12 airs par l'intermédiaire de différents personnages. Lorsque vous apprenez un nouvel air, le score musical apparaît à l'écran. Si vous appuyez sur les boutons correspondants, l'air est enregistré. Il apparaît toujours sur l'écran du niveau de progression de la quête.

Pour jouer

Pour jouer de l'ocarina, assurez-vous d'abord qu'il est paramétré sur l'un des Boutons C. Lorsque Link tient l'ocarina, appuyez sur les Boutons A et C pour jouer. Pour arrêter, appuyez sur le Bouton B.

Appuyez sur ces cinq boutons pour jouer de l'ocarina.

Il existe deux types d'écran affichant une carte : l'écran pour les cartes des donjons et celui pour les cartes des plaines.

Visualisation des cartes des plaines

Au début, l'écran est vierge.
La carte se forme progressivement au fur et à mesure que vous visitez des lieux au cours de la partie.

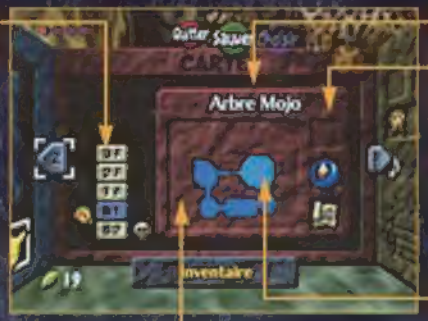
Lieu où se trouve Link actuellement
Votre position actuelle s'affiche ici.

Nom du lieu
Le curseur est pointé sur le nom du lieu. Si quelque chose clignote sur la carte, Link doit se rendre à cet endroit ensuite.

Visualisation des cartes des donjons

Lorsque vous vous trouvez dans un donjon et si vous accédez à l'écran Carte, vous pouvez voir une carte se compléter progressivement au fur et à mesure de votre exploration. Les donjons sont très complexes ; regardez souvent votre carte.

Niveaux du donjon
Le nombre de niveaux dans le donjon apparaît sur le côté gauche de l'écran. Lorsque vous sélectionnez le niveau souhaité avec le curseur, le plan détaillé de ce niveau apparaît sur le côté droit de l'écran. L'icône représentant Link indique le niveau où vous vous trouvez actuellement. L'icône représentant un crâne situe le maître (vous devez avoir la boussole pour que cette icône apparaisse).



Nom du donjon

Clé du maître

Boussole

Carte du donjon
Les cartes que vous obtenez s'affichent ici.

Carré
Les coffres au trésor sont représentés par un carré. Si celui-ci est rouge, cela signifie que le coffre n'a pas encore été ouvert.

Couleurs des pièces
Bleu: pièces déjà visitées.
Clignotant: lieu où vous êtes.
Sans couleur: pièces non visitées.

Crâne
Le crâne indique l'emplacement du maître du donjon.

Les donjons

Si vous voulez ramener la paix à Hyrule, vous devez traverser des donjons. Chaque donjon a son propre maître. Pour quitter un donjon, vous devez vaincre son maître.

Coffres au trésor/ Objets du donjon

Les coffres au trésor ont différentes tailles. Les plus gros renferment des cartes ou des boussoles, par exemple.

Carte du donjon
La carte d'un donjon vous indique les pièces de ce donjon et situe l'endroit où vous vous trouvez. Tant que vous n'avez pas la carte, vous pouvez uniquement voir les pièces que vous avez visitées.

Boussole
La boussole vous indique où se trouvent les coffres au trésor, ainsi que le maître du donjon (représenté par un crâne).

Clé du maître
Vous avez besoin de cette clé pour ouvrir la porte de la pièce où se cache le maître.

Petites clés et portes

Utilisez les petites clés pour ouvrir les portes verrouillées. Le nombre de petites clés dans votre inventaire apparaît sur l'écran de jeu. Une fois que vous avez
utilisé une de ces clés, elle disparaît. Vous ne pouvez les utiliser que dans les sections de donjon où vous les avez trouvées. Il existe également des portes sans retour qui ne s'ouvrent qu'après la résolution de l'énigme de la pièce correspondante.

Les petites clés n'apparaissent pas dans les donjons que vous avez visités au début de la partie.

Nombre de petites clés

Position actuelle de Link
La flèche jaune indique votre position actuelle et la direction vers laquelle vous êtes tourné. La marque rouge représente la porte par laquelle vous êtes entré. Appuyez sur le Bouton L pour activer la carte (ON) ou la désactiver (OFF).

Sauvegarder une Partie Terminée

Partie terminée

Lorsque vous êtes blessé, l'énergie vitale qui apparaît dans l'angle supérieur gauche de l'écran diminue. Lorsque vous n'avez plus de cœur, votre partie est finie. Dans ce cas, l'écran suivant apparaît. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner l'option désirée et appuyez sur le Bouton A pour confirmer.

Would you Like to Save? Yes/No

Lorsque votre partie est terminée, vous avez la possibilité d'enregistrer ce que vous avez déjà fait. Sélectionnez YES pour enregistrer ou NO pour sortir et revenir à l'écran titre.

Would you Like to Continue? Yes/No

Si vous sélectionnez YES, vous commencerez au début du donjon actuel. Sélectionnez NO pour revenir à l'écran titre. Vous trouverez ci-dessous les lieux où vous pourrez reprendre le jeu si votre partie est terminée.

Si votre partie se termine...	*Votre partie reprendra...*
Dans une plaine (Link enfant)	*Dans la maison de Link.*
Hors d'un donjon (Link adulte)	*Au Temple du Temps.*
Dans un donjon	*A l'entrée du donjon.*

Lorsque vous choisissez l'option "continue", votre énergie vitale ne comprend que trois cœurs pleins.

Quitter la partie en cours

Si vous voulez quitter une partie en cours d'aventure, assurez-vous de sauvegarder d'abord tout ce que vous avez fait. Eteignez votre console (interrupteur sur OFF) lorsque l'enregistrement est terminé.

SI VOUS SAUVEGARDEZ ET QUITTEZ LA PARTIE EN COURS D'AVENTURE, LE NOMBRE DE CŒURS DANS VOTRE ÉNERGIE VITALE EST ENREGISTRÉ.

NE mettez PAS l'interrupteur sur OFF quand la sauvegarde est en cours. Sinon, vous risquez de perdre les données enregistrées.

Nintendo

Distributed by Nintendo
Distribue par Nintendo
Distributed by Contact Data Belgium
Distribue par Contact Data Belgium